

WEB SITE IZ CYBERSPACEA U MUZEJ?

Lada Dražin Trbuljak

Muzejski dokumentacijski centar

Zagreb

Tek jedno desetljeće unatrag i možemo se prisjetiti kako su pokušaji da se muzeji predstavljaju na CD-ROM-ovima i Internetu izazivali različite reakcije od oduševljenog odobravanja do čangrizavog prigovora. Čule su se zamjerke da je nemoguće zamijeniti bliski susret s originalnim djelima. Nekima se činilo da mogu lakše prihvatiti višemetarsku udaljenost na kojoj ih drže čuvari muzeja od njihovih omiljenih žutih suncokreta i Giocondina zagonetnog osmjeha spremljenih iza više centimetara neprobojnog stakla od udaljenosti koja ih dijeli od zaštitnog ekrana njihova kućnog računala. Pitalo se tada hoće li budućnost zatvoriti vrata muzeja ili će donijeti brzu smrt novim tehnologijama.

Pokazalo se je vrlo brzo da se, na sreću, ne mora dogoditi ni jedno ni drugo.

Sredinom devedesetih eminentni stručnjaci direktori vodećih američkih muzeja susreli su se u Baltimoru za okruglim stolom posvećenom temi *Umjetnički muzeji u novom mediju* a u organizaciji Getty Art History Information Programa (AHIP) i razgovarali o tek *nastajućoj ulozi telekomunikacijskih mreža u njihovim institucijama*¹, mogućnostima koje pruža Internet, analizirali tko su korisnici i koje su njihove potrebe, raspravljali o *infotainmentu* i *edutainmentu* te moralnim i etičkim vrijednostima koje bi nas trebale voditi kad su u pitanju neprihvatljivi i uznemirujući sadržaji.

Nesumnjivo je da su, nakon prvog razdoblja u kojem su se suočili sa zahtjevom kako prikazati na Mreži to što rade i što imaju u okviru *elektronskih brošura*², uspostavili ne samo međusobni dijalog već i dijalog s drugim korisnicima te strateški razradili i istražili mogućnost boljšeg korištenja digitalnih komunikacija.

Konstatacija Davida Bearmana da su *muzeji agresivni u uvodenju novih pristupa, ako se pokazuju privlačni njihovoj publici*³ govori nam o tome što su i kako američki muzeji kao većinom privatne i neprofitne organizacije morali poduzeti da bi privukli donatore, ali i posjetitelje.

Premda su muzeji prvo prihvatili računalnu tehnologiju u financijskom poslovanju, prodaji iz muzejskih dućana, prodaji prava za reproduciranje predmeta iz kolekcije, a tek na kraju je primijenili u obradi dokumentacije, sređivanju muzejskih zbirki te same interpretacije muzejskih djela, rijetki muzeji su ili, bolje reći, njihovi direktori u tom pionirskom razdoblju naslutili

potencijale te istodobno pozvali i umjetnike da izrade i postave svoje radove u virtualnim prostorima njihovih muzeja. David Ross, tada direktor Whitney muzeja američke umjetnosti u New Yorku, koji je na ranije spomenutom sastanku u Baltimoru, izrazio neskriveno oduševljenje činjenicom da postoji još entuzijasta koji dijele njegovo mišljenje o važnosti Interneta za umjetnost, bio je upravo jedan od tih rijetkih koji je od samog početka podupirao umjetničke projekte.

Tih godina riječ eksperiment bila je često korištena. Danas nam riječi Maxwella Andersona da *tek započinju eksperiment i nagadaju to što će za desetak godina možda uvjetovati jedan novi Univerzum*⁴, zvuče proročanski istinito.

Muzej Moderne umjetnosti u San Franciscou je već ranih osamdesetih prepoznao da će kraj ovog i ulazak u novi milenij uvesti nevjerojatno brzo i isto tako nevjerojatno mnogo mogućnosti primjene novih tehnologija u muzej. Odjel za arhitekturu i dizajn osnovan je 1983. godine. Kada je 1999. godine promijenjen naziv u Odjel arhitekture, dizajna i digitalnih projekata, bila je to ujedno i naznaka u kojem smjeru će se kolekcija razvijati. Zanimljivo je pritom da su web siteovi uvršteni u kolekciju kao *primjeri dobrog dizajna*⁵ te se pohranjuju kao CD-ROM verzije.

Ovakvo pohranjivanje potaknulo je više polemika, jer su drugi smatrali da se radi o umjetničkom djelu koji u tiskanom izdanju gubi naknadna nadopunjavanja, a i u suprotnosti je s prirodom Interneta.

Još jedan odjel ovog muzeja, Odjel za medijske umjetnosti, osnovan je 1988. godine. U početku je pratio samo video, umjetnost performancea i film, a dolaskom Benjamina Weila na mjesto kustosa za medijske umjetnosti proširio je program praćenjem eksperimenata digitalnog filma ali i web-projekata. Isti muzej je na svojim stranicama www.sfmoma.org otvorio tzv. "e-space" na kojem se mogu vidjeti šest web sitea nastalih u razdoblju od 1996. do 1998. godine. Zanimljivo je da su u muzej pristigli uglavnom darovanjem samih umjetnika, a ne i kupnjom muzeja.

Aaron Betsky, kustos Odjela za arhitekturu, dizajn i digitalne projekte, u kratkom je uvodnom tekstu koji prethodi izboru iz stalne kolekcije dotaknuo izuzetno važan problem definiranja uloge muzeja. Po njegovu mišljenju, tradicionalna uloga muzeja kao sabirača jedinstvenih i vrijednih muzejskih predmeta izmijenjena je pred izazovom umjetnika koji su prigrlili tehnologije masovne reprodukcije.

Muzej mora pronaći odgovor pred zahtjevima umjetnika koji se bave instalacijama, performanceima i digitalnom umjetnošću za pronalaženjem novih načina prihvaćanja, tumačenja, pohranjivanja i zaštite njihovih djela.

Odlazak u muzej moguć je paljenjem kompjutera, i www adresa je postala adresa muzeja, rad posjeduje novu "materijalnost", trajanje mu je vremenski ograničeno vremenom prikazivanja na Internetu a reproduciranje praktički neograničeno.

Ako ne slijedite tehničke upute koje donose listu softverskih programa i plug-ins (dodataka) za uspješno otvaranje web -sitea, ponekad će tehnička složenost otežati ulazak ili čak učiniti nedostupnim gledanje rada.

Ako se već sada suočavamo s takvim problemima, što možemo očekivati u skoroj budućnosti? A budućnost dolazi prebrzo. Prva disketa koja je podržavala sistem *Cromenco* danas bi mnogim korisnicima nove tehnologije bila samo jedan nepoznat i čudan predmet, a bila je u upotrebi još osamdesetih godina, dok je 5.25 floppy disk koji je takorekuć do jučer korišten, naprosto nestao.

Prvi video radovi iz sedamdesetih godina danas nam zadaju priličnu glavobolju. Open-reel vrpce moguće je vidjeti samo uz pomoć originalnog magnetoskopa ili presnimavanjem u druge sisteme. To znači da osim osnovnih softverskih podataka, da bismo sačuvali i omogućili gledanje web sitea, moramo sačuvati i konzervirati i hardversko okruženje u kojem je nastao.

Kako dokumentirati danas podatke o tim radovima, kako ih čuvati, kako izlagati?

Istina, taj fenomen nam nije nov, susretali smo se s njime posljednjih trideset godina.

Muzeji su se morali suočiti s pitanjima, a očito je da će se pitanja od sada pa nadalje pojavljivati strelovitom brzinom kojom se mijenjaju i unaprijeđuju nove tehnologije.

Ne samo što je izazvao velike polemike u svijetu muzeja odlukom da će skupljati web siteove SFMOMA je 1997. godine razradio i program (collection care program) za zaštitu zbirke koje čuvaju i izlažu takva djela. Kako bi potaknuo produkciju web siteova Muzej moderne umjetnosti u San Franciscou odnedavno dodjeljuje i nagradu pod nazivom "Webby Prize" ističući da je ta nagrada poticaj umjetnicima koji su pridonijeli razvoju online umjetnosti kreirajući rad koji istražuje i širi izražajnu snagu umjetnosti.⁶

Očito je da na različite načine nastoje promicati multimedijску umjetnost. A nije li to možda upravo nastojanje da se probudi interes velikih softverskih kompanija za sponzorska ulaganja u muzej?

I dok su najbogatiji ljudi današnjice softverski moguli Gates, Norton, itd. ujedno i kolekcionari s neskrivenom gladi da kupe sve što vrijedi od Leonarda na niže i to javno obznane, kolekcionari web siteova žele ostati anonimni. Znači li to da ljudi koji najbolje poznaju cyberspace zapravo i ne vjeruju da se ovdje uopće može naći umjetnost ili Leonardo renesanse novog milenija, te to područje kolekcioniranja prepuštaju

nezaiteresirano drugima? No, drugi s više sluha znaju da se tu već sada mora kriti budući nesretni Van Gogh i takovu priliku ne žele propustiti.

Velikodušnom donacijom dvoje hrabrih kolekcionara suvremene umjetnosti Barbare i Eugena M. Schwartza u Whitney muzej američke umjetnosti je 1995. godine dospio na Internet rad američkog umjetnika, pisca, performerera i kritičara Douglasa Davisa pod nazivom *The World's First Collaborative Sentence*. Rad je nastao narudžbom Lehman College Art Gallery iz Bronx-a kao trajno postavljen tekstualno-grafički web- site u koji je već više od sto tisuća posjetitelja upisalo svoj dio teksta koji ne smije biti dovršena rečenica.

Kako je Muzej dobio na dar floppy disk sa zabilježenim tekstom prvim danom zapisa, sasvim je razumljivo da se moglo čuti pitanje što je točno Whitney muzej dobio donacijom, jer treba samo posjetiti adresu <http://math40.lehman.cuny.edu/sentence1.html> i na bilo kojem jeziku, o bilo kojoj temi, ostaviti svoj zapis i postati i sam sudionikom umjetničkog projekta koji još traje već pet godina.

Rad je realiziran zahvaljujući suradnji stručnjaka veoma različitih disciplina.

Pored umjetnika, kustosice, tu su i profesor matematike, povijesti umjetnosti i www dizajner, te je očito da više nije dovoljno umjetničko nadahnuće, *metier* i ponešto materijala. Kako je rad do sada podržavao server Lehman College Art Gallery, a muzej je planirao da ga u budućnosti preseli na svoj, pojavilo se jedno zanimljivo pitanje koje još nema odgovora. Hoće li preseljenjem na novi server biti nastavljen stari rad ili je to početak novog?

Premda Muzej moderne umjetnosti u New Yorku neće postati slavan po otkupima prvih web-siteova koje su sredinom devedesetih započeli Whitney i SFMOMA, ostat će zabilježena činjenica da je 1992. godine pokrenuo online simpozij o temi *Tehnologije u devedesetima*, koji je istraživao utjecaj novih tehnologija na suvremenu kulturu.

Sljedećih godina ovaj je muzej postavio tridesetak siteova koji uglavnom prate izložbenu djelatnost muzeja ali i interaktivni edukativni program *Art Safari online* namijenjen djeci i odraslima, angažirani site *Time Capsule* koji bilježi poruke o HIV-u i AIDS-u, intervju sa suvremenim umjetnicima ali i izuzetno neobične projekte Barbare London, kustosice Odjela za film i video, za koje bi mogli reći da otvaraju teritorij jednog novog oblika istraživačkog projekta. To su tzv. kustoski video izvještaji putem kojih je bilježila osobna zapažanja, komentare, ali i svjedočenja umjetnika, njihove radove. Prvi projekt *Stir Fry: A Video Curators Dispatches from China* započela je 1997. godine, sljedeće godine 1998. nastavila je istraživati Rusiju i Ukrajinu u projektu *Internyet: A Video Curators Dispatches from*

Russia and Ukraine, da bi se 1999. bavila zemljom najvećeg tehnološkog progressa Japanom, *dot.jp*. Pritom se služila dnevnim izvješćima, fotografijama te video i audio clipovima.

Dok je većina ostalih siteova ovog muzeja tek dokumentirala samostalne izložbe samo su četiri umjetnička projekta namijenski rađena za izložbe. To su radovi Petera Halleya, Allan Mc Colluma, Freda Wilsona, General Idea i Robera Cumminga. Premda u ovim radovima nije potcijenjen estetski pristup, umjetnici se više bave analizom muzeja-institucije čuvara sjećanja, originalnosti rada te poticanjem gledatelja da postanu sudionici rada.

Muzej koji je početak prošlog stoljeća obilježio izgradnjom spektakularnog Wrightova muzeja i početkom ovog nam je najavio možda najveće iznenađenje kada je krajem 1999. godine objavljeno otvaranje prve faze muzeja u cyberspaceu. Projekt Guggenheimova Virtualnog muzeja naručen je od njujorškog arhitektonskog studija Asymptote Architects. Ovaj futuristički projekt omogućavao bi pretraživanje baze podataka zbirki, arhiva i servisa svih muzeja kao i kretanje trodimenzionalnim virtualnim prostorom u kojem bi bili pohranjeni interaktivni digitalni radovi.

Naravno, odmah nam se nameće pitanje: a gdje smo u svemu tome mi?

Pobjednički radovi net.art.natječaja multimedijalnog instituta u Zagrebu su upravo proglašeni, interes publike postoji, umjetnici već nekoliko godina samozatajno rade, a muzeji samo povremeno i sporadično prate rad, premda se još nisu pojavili kao producenti i financijeri njihovih radova.

Pa ipak, pretpostaviti je da će institucija koja je u ovoj sredini (tada Galerija, a danas Muzej suvremene umjetnosti) prije otprilike 35 godina, izlagala primjere kompjutorske umjetnosti, organizirala simpozije te pokretala publikacije s temama kao što su računala i umjetnost, i sada vrlo brzo kolekcionirati radove Andreje Kulunčić i drugih mladih umjetnika koji su se afirmirali isključivo web-projektima te ih uvrstiti u neku buduću zbirku medijske umjetnosti ili stalni postav.

Literatura:

1. *AAMD Roundtable: Art Museums in a New Medium*, Museum News November/December 1995
2. Copyright in the Digital Age, Museum News, January/February 2000
3. David, Bearman. *Interactivity in American Museums* // Museum Management and Curatorship (1993), 12, 188-193
4. *AAMD Roundtable: Art Museums in a New Medium*, Museum News November/December 1995
5. Susan Kuchinskas, Museums Add Web Sites to Collections, Wired News, Feb.12, 1997.
6. <http://www.sfmoma.org/info/webby-overview.html>